



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pada usia 2-4 tahun berada dalam fase seorang anak sedang mempelajari dan mengenal lingkungannya. Dalam tahap ini, seorang anak akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan senang memperhatikan hal-hal baru disekitarnya. Anak-anak lebih senang memperhatikan sebuah benda yang bergerak dan hidup dibandingkan memperhatikan benda mati.

Untuk mempelajari sesuatu, seorang anak perlu melewati proses pengenalan objek. Dalam proses ini, seorang anak harus melihat, mendengar, merasakan, lalu kemudian memperhatikan. Tahap-tahap inilah yang dilewati dalam proses pengenalan sebuah objek pada anak.

Dunia satwa adalah dunia yang menarik untuk dikenal oleh anak-anak. Satwa-satwa itu merupakan benda yang bergerak dan mempunyai keunikannya masing-masing. Setiap satwa memiliki ciri khas pada bentuk tubuhnya, memiliki habitat yang berbeda-beda, dan tingkah polah yang unik dan menarik untuk diketahui. Anak-anak akan menyukai dunia satwa ini karena satwa-satwa tersebut adalah makhluk hidup dan sebuah benda yang terus bergerak.

Banyak buku-buku pengetahuan dan siaran edukasi di TV yang menyajikan pelajaran tentang dunia satwa ini. Pada buku pengetahuan akan disajikan gambar-gambar tentang satwa, tapi anak-anak tidak dapat melihat langsung bagaimana satwa itu bergerak, berjalan, makan, dan lain-lainnya. Siaran edukasi di TV memberikan gambaran bagaimana satwa itu berjalan dan bergerak namun anak-anak tidak dapat melihat, mendengar, dan merasakan secara langsung keberadaan satwa tersebut.

Kebun Binatang merupakan salah satu wahana rekreasi luar ruang yang sekaligus dapat menjadi sarana edukasi tentang alam, khususnya tentang dunia satwa. Di Kebun Binatang, seorang anak dapat melihat langsung bagaimana satwa-satwa itu berjalan, makan, bermain dengan satwa sejenisnya. Ada beberapa dari satwa tersebut yang sengaja dijinakkan untuk dipamerkan pada pengunjung. Dengan demikian, anak-anak dapat merasakan langsung dengan memegang tubuh atau bulu satwa-satwa yang jinak itu.

Kebun Binatang Ragunan merupakan satu-satunya Kebun Binatang yang berada di Ibu Kota Jakarta. Kebun Binatang ini memiliki banyak spesies satwa sampai satwa yang hampir punah pun ada. Area Kebun Binatang ini cukup luas, kandang-kandangannya ditata sedemikian rupa sehingga menyerupai habitat aslinya, dan kerapihan, kenyamanan, dan kebersihannya pun sangat dijaga. Keasriannya juga ditunjang dengan banyaknya pepohonan rindang dan tempat untuk berteduh.

Banyak potensi yang dimiliki Kebun Binatang Ragunan, harus ditunjang dengan media promosi yang menarik. Dengan media promosi yang menarik, Kebun Binatang ini dapat menarik lebih banyak pengunjung karena media promosi merupakan salah satu media yang dapat menjangkau langsung ke tangan konsumennya.

Media promosi yang didesain untuk Kebun Binatang Ragunan ini memiliki gaya anak-anak. Dengan desain yang menarik dan kreatif ini diharapkan dapat menjadi sebuah solusi untuk Kebun Binatang Ragunan agar dapat menjangkau lebih banyak pengunjung. Desain ini diperuntukkan bagi anak-anak, sesuai dengan maksud dan tujuan dari Kebun Binatang Ragunan itu sendiri yang merupakan wahana rekreasi dan edukasi bagi anak-anak.

Peran orang tua juga sangat penting pada edukasi satwa pada anak ini. Orang tua merupakan guru atau pengajar pertama dalam kehidupan seorang anak. Maka dari itu, perancangan media promosi ini juga menjangkau para orang tua yang memiliki anak-anak berusia 2-4 tahun. Hal ini dimaksudkan agar perancangan ini dapat menarik perhatian orang tua sekaligus perhatian dari anak-anaknya.

Desain media promosi ini lebih banyak menggunakan warna-warna cerah yang bertujuan untuk menarik mata audiens baik orang tua atau anak-anak. Dengan warna-warna yang tingkat kecerahannya tinggi, akan semakin mudah

menarik perhatian dari para pengunjung Kebun Binatang Ragunan. Simpanse yang menjadi ikon dari Kebun Binatang ini pun dapat membuat kesan yang semangat dan menyenangkan bagi anak-anak.

5.2 Saran

Kebun Binatang Ragunan merupakan sebuah wahana rekreasi luar ruang yang dapat menjadi sarana edukasi untuk anak-anak beserta orang tuanya. Dengan media promosi yang menarik akan dapat menarik pengunjung untuk datang dan menghabiskan waktu liburan bersama keluarga sekaligus mengajarkan pada anak-anak tentang dunia satwa.

Akan tetapi tidaklah cukup dari segi promosi saja namun dari aspek yang lain juga perlu diperhatikan. Beberapa saran yang dapat diajukan yang dapat dilaksanakan pada penelitian selanjutnya, yaitu :

- Membuat tanda penunjuk jalan atau *signage* dengan desain yang lebih menarik, sehingga pengunjung tertarik membaca dan mudah dalam mengikuti petunjuknya.
- Membuat logo dan maskot yang unik, kreatif, dan menarik. Logo dan maskot itu akan menjadi sebuah tanda pengenal Kebun Binatang Ragunan di masyarakat luas, sehingga harus dirancang dengan unik dan menarik.
- Pembenahan pada sarana dan prasana untuk menunjang wahana rekreasi Kebun Binatang Ragunan menjadi lebih baik dan terawat sehingga dapat terus menjadi media pembelajaran bagi generasi berikutnya.